すべての始まりから20年、完全新作アニメ
「劇場版 ソードアート・オンライン –プログレッシブ– 星なき夜のアリア」がついに劇場公開された。
理不尽なシステムにあらがう、
ひとりの少女――アスナの戦いが
今、再び始まる。
新キャラクター・ミトを加え、メインスタッフたちが挑んだ
「ソードアート・オンライン」の原点回帰とは?
どこか懐かしくも、誰も見たことがない、
新しい「SAO」の世界に、総力取材で迫る!
MITO
ミト
アスナ
ASUNA
消魂のリフレイン
劇場版
ソードアート・オンライン
–プログレッシブ– 星なき夜のアリア
Illustrated by KANA ISHIDA, supervised by KENTO TOYA, text by HIDEKI ISHIDA

「プログレッシブ」への招待

著者みずからがリブートする小説『ソードアート・オンライン プログレッシブ』。アニメもまた劇場版でリブートする!

新たな物語の始まり 9年目の原点回帰

もう生き方なんて選べない。でも、死に方ぐらいなら選べる。私が私であるために――たとえ怪物に負けて死んでも、この世界には負けたくない。覚悟を決めた少女は、閃光の剣士となる。『劇場版 ソードアート・オンライン -プログレッシブ- 星なき夜のアリア』の劇場公開がいよいよ始まった。

この作品の原作『ソードアート・オンライン プログレッシブ』は、'09年に出版された小説『ソードアート・オンライン』(以下、SAO)の〈アインクラッド〉編を、著者みずからが改めて第1層から順に描いていくリブート・シリーズ。今回はその原作をベースに、ヒロインのアスナ(結城明日奈)視点でストーリーを再構成している。

主人公の結城明日奈は裕福な家庭に育っている女の子。どこか窮屈な生活を送っていた彼女は、同級生に教えられたゲーム〈ソードアート・オンライン〉を手に取る。このゲームは視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚といった感覚を体感できるVRマシン〈ナーヴギア〉を使って、仮想空間で冒険する世界初のVRMMORPG。明日奈はこのゲームの中でアスナと名のり、同級生とともに冒険を楽しむつもりだった。だが、このゲームの開発者である茅場晶彦の手によって、〈ソードアート・オンライン〉の中から抜け出すことができなくなってしまう。

このゲームから出るには、第100層にいるというボスを撃破しなくてはいけない。しかも、ゲーム中に死亡すると、現実のプレイヤーの脳にも損傷が加えられ、死が与えられるという。恐怖のデスゲームの中に閉じ込められた約1万人の人々はうろたえていく。そして、アスナもまた絶望を味わうのだった――。

ゲーム開始の展開や世界観は、原点となる小説「SAO」や'12年にTVシリーズとしてアニメ化された「SAO」第1期の第1話、第2話と大きくは変わらない。だが本作では、主人公をアスナとしたことで「SAO」の物語がよりナイーブにエモーショナルに描かれているのだ。

明日奈と同じ学校の同級生の兎沢深澄(=ミト)との友情、ゲームの中でアスナとして生きていく戸惑い、同級生のミトとともに戦う喜びと、別れを迎えたときの絶望と覚悟。本作では、アスナの心の動きや感情の流れを丹念に追うことで、ひとりの少女が剣士へと変わっていく姿を描いている。

監督は「SAO」シリーズ初の女性監督となる河野亜矢子。「ラブライブ!」シリーズの絵コンテ演出や、「恋は雨上がりのように」では絵コンテ演出に加えて助監督も務めており、ナイーブな心理描写を得意とする気鋭の演出家だ。彼女の演出を、これまでTVアニメ「SAO」シリーズを手がけてきた経験豊かなスタッフが支え、少女の成長と大迫力のアクションシーンによる劇場版ができあがった。

今や9年の歴史をもつアニメ「SAO」シリーズだが、これまでに見たことがない人にとっても入りやすい、まさに原点回帰となる一作。ここから新しい物語が始まろうとしている。

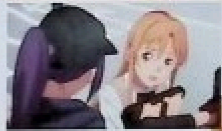
消魂のリフレイン

Story…2…

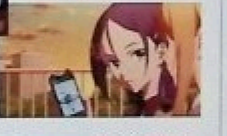
2人だけのパーティ

〈ソードアート・オンライン〉からログアウトすることができなくなり、アスナとミトはともに力を合わせて生き残るため、2人だけのパーティを結成することに。やがて、2人は、仮想空間での生活に慣れていくが……

アスナとミト



結城明日奈と兎沢深澄は、放課後にゲームをする仲だった。2人きりでゲームを楽しむ時間を重ね、友情を深めていく。ある日、深澄は明日奈にVRMMORPG〈ソードアート・オンライン〉の発売を伝え、理想の仮想世界へと誘う



アスナの決意

絶体絶命となったアスナを救ったのは、キリトという少年だった。ミトを見失いひとりぼっちになったアスナは、この残酷な世界にあらがうことを誓う。自分が自分であるために、アスナの孤独な戦いが、ここから始まった

すれ違い

モンスターを狩りに出かけた2人は、油断していたために大量のモンスターに取り囲まれてしまう。ミトはアスナを助けにいこうとするものの、モンスターに阻まれ断念。ミトは、アスナとのパーティを解消してしまう……

懐かしの面々にも注目

〈はじまりの街〉の広場で茅場晶彦によるデスゲームの開始宣言が行われると、広場にいた人々の中にはTV「SAO」シリーズでおなじみの面々も。シリカ、リズベット、クライン、エギル、エイジ、そしてあのキャラまで!?

TVシリーズで描かれたエピソード

TVseries Episode

〈アインクラッド〉編の第1層攻略はTVシリーズ「SAO」第1期の第1話、第2話でも描かれた。TVシリーズではキリトが中心だが、本作はアスナのドラマとアクションが主軸。アスナの感情表現が新鮮!

第1話 剣の世界

発売日に〈ソードアート・オンライン〉の仮想世界を満喫していたキリトは、このゲームの中に閉じ込められたことを知る。彼は友と別れ、ひとりでこの世界にあらがおうとする。'12年に放送され、話題を集めた

第2話 ビーター

デスゲーム開始から1か月後、有志のメンバーが集まり、第1層のボスを攻略することになる。そこにはキリトとひとりの少女がいた。すさまじいアクションシーンが話題になった第2話。ヒロイン、アスナの初登場回

ミト(兎沢深澄)

明日奈と同じ学校に通うゲーム好きな15歳の少女。〈ソードアート・オンライン〉のベータテスターで男性型アバターを使っていた。ゲーム内の知識を基に、明日奈とパーティを結成する

キリト

〈ソードアート・オンライン〉のデスゲームに巻き込まれてしまった、14歳の少年。〈ソードアート・オンライン〉のベータテスター(試作版のテストプレイヤー)のひとり

アスナ(結城明日奈)

私立エテルナ女子学院に通う15歳の少女。裕福な家庭に生まれ、成績優秀で努力家。兄が購入した〈ナーヴギア〉を拝借し、〈ソードアート・オンライン〉をプレイしはじめる

アスナ役 戸松遥 × キリト役 松岡禎丞 × ミト役 水瀬いのり

14歳の「原点回帰」

9年前にオンエアされたTVシリーズのキャストが再結集。
新たな仲間とともに挑むリブートとは。

消破のリフレイン

懐かしいけど新しい 9年ぶりの原点回帰

——いよいよ『劇場版 ソードアート・オンライン -プログレッシブ- 星なき夜のアリア』(以下、星なき夜のアリア)が公開されました。まずは完成した作品をご覧になった皆さんの感想をお聞かせください。

戸松 懐かしいのに新しい絶妙なバランスの作品だなと思いました。TVシリーズで見た、懐かしいキャラクターや場面、セリフがありました。その上でミトのように新しく描かれるキャラクターもいて、原作やこれまでのTVシリーズを見てくださっていた方々をいい意味で裏切る、誰も見たことのない新しい「SAO」シリーズ最新作になったなと思います。

松岡 原作を読ませていただいたときから、いつかアニメ化されると思っていたんです。収録時は14歳のキリトを演じることが不安だったのですが、完成した映像を見ると、自信をもって皆さんに見てもらえるような作品をつくっていただけたなと。映像の技術の進歩はすばらしいなと感じています。

水瀬 私は今回が「SAO」シリーズデビューということで、私が演じるミトという新しいキャラクターがどんなふうに皆さんに届くのかなとドキドキしています。もしすでにご覧になっている方がいたら、ミトというキャラクターはあなたにとってどんな存在になりましたか？と、すごく聞きたい気持ちでいっぱいです。

——今お話があったように、本作は15歳のアスナとミト、14歳のキリトの物語です。「アリシゼーション」編で19歳のアスナと18歳のキリトを演じてこられた戸松さんと松岡さんにとって、原点を演じるのはどんな経験でしたか。

戸松 これまでキリトといっしょに積み重ねてきた自分なりのアスナというものを、絶対に少しも出さないように心がけて収録に臨みました。「SAO」シリーズのアスナですが、別の作品で別のキャラクターを演じるくらい、新鮮な気持ちで収録ができました。

松岡 今回の収録にあたり、9年前の第1話を見直したら、混乱してしまったんですよ。9年前はキリトを全力で演じていたのですが、今回そのものまねをするのは違うし、自分のプライドが許せない。かなり悩んでいたのですが、ちょうどそのころにラジオの「ソードアート・オンエアー」に足立(慎吾)さん(「SAO」シリーズ/キャラクターデザイン)がゲストで出演してくださった回の収録があったんですね。そのときに足立さんが「松岡くんがやるならキリトになる」と言ってくださったんです。それで吹っ切れた気持ちになりました。おかげで今の自分の全力を、今回のキリトで出せたと思います。

——水瀬さんは新キャラクターのミトに挑まれていますが、彼女にどんな印象をおもちですか。

水瀬 台本をいただいて手探りのなかで演じていましたが、アスナの存在がミトの居場所をつくってくれたと思いますし、戸松さん松岡さんの2人をはじめとする皆さんの声とスタッフの皆さんのアドバイスによってミトを形づくることができたと思っています。彼女はゲームへの愛情を、好きという気持ちでは表わしきれないくらい強くもっている女の子なので、そういう場所を大切に感じていました。本作では、その愛情が時に悪い方に向かってしまうという描写があって、好きな思いに正直でいることは勇気が必要だし、その思いが時に人を傷つけることもあるんだなと。見ている人たちが自分と重ねやすい、感情移入できるキャラクターだなと感じています。

——皆さんが演じていて、印象に残っているシーンをお聞かせください。

水瀬 ゲームの中に閉じ込められたアスナが、ミトの髪の毛を結うシーンが印象的でした。現実世界から続いている、2人にしかわからない関係と距離が、髪という形で見えることがすごく美しくて、2人のシーンをもっと見たいと感じました。

戸松 雨の中で「たとえ怪物に負けて死んでも、このゲーム……この世界には負けたくない」とアスナが決意するシーンがあるんですけど、あのセリフはTVシリーズのオーディションのときにあったものだったんです。個人的にも思い入れが深いセリフでしたし、今回もこのことばをきっかけにアスナが変わるんですよね。あらゆる思いを断ち切って、生き抜く強さをもつきっかけになるセリフなので、このセリフを言えたことがすごくうれしかったです。

松岡 僕は第1層のボスを倒した後にキリトが攻略組のメンバーに自分の正体を明かすシーンがあるのですが、TVシリーズのときから大好きなシーンだったんです。今回の映画の締めくくりのシーンになっていたので、テスト収録のときに気合いを入れて演じたら、「キリトが熱すぎて、映画が終わらない」と言われて。本番ではいいバランスで締めくくることができました。

——本作の上映は続いています。この作品をどんなふうに楽しんでほしいか、お聞かせください。

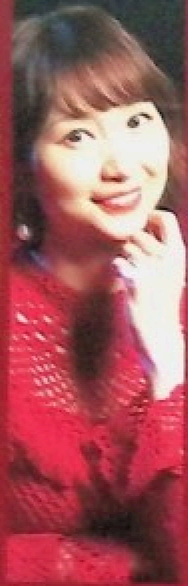
戸松 「SAO」シリーズをご覧になったことがない方にも楽しめる、すごく優しいつくりになっています。これを機に、アニメの「SAO」シリーズを楽しんでいただけるとうれしいです。

Profile

●とまつ・はるか／アスナ(結城明日奈)役。ソロアーティストとしてTVシリーズ「SAO」のOP・EDテーマを担当したことも

●まつおか・よしつぐ／キリト役。ラジオ「ソードアート・オンエアー」のパーソナリティも担当する

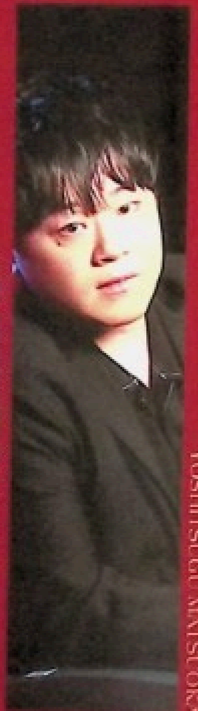
●みなせ・いのり／ミト(兎沢深澄)役。今回が、「SAO」シリーズ初出演



HARUKA TOMATSU

戸松遥のオススメ
パンに夢中のアスナ

厳しい日々のさなかに、アスナが食べる黒パンに、キリトがクエスト報酬で手に入れたクリームを塗る。それを口にしたアスナはおいしさに感動！「おいしいものを食べて、うれしそうにするアスナがかわいいです！」(戸松)



YOSHITSUGU MATSUOKA

松岡禎丞のオススメ
ハイクオリティのボス戦

松岡が選んだのは、キリトとアスナたちが第1層のボス〈イルファング・ザ・コボルドロード〉に挑むアクションシーン。「エフェクトが派手できれいで、3DCGの技術も駆使したアクションが本当にすごいなと驚きました」(松岡)

INORI MINASE

水瀬いのりのオススメ
明日奈と深澄の髪結い

学校の屋上でゲームをする深澄と明日奈。深澄は明日奈の長髪を三つ編みに結う。「シリアスで重いシーンが多い作品なんですが、だからこそ深澄と明日奈の日常シーンが輝くなと感じました」(水瀬)

Interview

キャラクターデザイン・総作画監督

戸谷賢都

「TVアニメ第1期第2話は何度も見返しました」戸谷

少女の精神的な成長を描いて

——戸谷さんは「SAO」シリーズに長くかかわっていらっしゃるスタッフのひとりです。9年前の「SAO」の思い出をお聞かせください。

戸谷　当時はいち原画マンとしての参加だったので、ひたすらガムシャラに作業をしていた感じがあります。「SAO」で最初に上げた原画は、第1話のデスゲームの始まりを告げる鐘のカットです。茅場晶彦がデスゲームの宣言をする前の、クラインとキリトが会話している辺りを担当していました。

——本作ではアスナが主人公です。戸谷さんはキャラクターデザイン、総作画監督を務めていらっしゃいますが、彼女の精神的な成長をどのように描こうと思いましたか。

戸谷　彼女の変化はキャラクターデザインや設定で表現するのではなく、本編のシーンに合わせて描いていきました。序盤は受け身だった彼女が、徐々に自分でめざすところを見いだしていく。そういった表情の変化を絵的にも出せたらと思っています。

——今回の14歳のキリトはどのように描こうとお考えでしたか。

戸谷　〈アリシゼーション〉編のときのキリトは、もはや英雄的な存在でしたけど、今回はそれよりも前。ただの中学生としての彼を描いています。ただし、今回はアスナ目線のキリトになっているんだろうなと思っていました。なので、どちらかというとヒーロー的なところをメインに描いています。そこにちょっとだけカッコつけたり女の子に不慣れなところがあったりする感じですね。

——新キャラクターのミトについては、どのようにデザインをしていったのでしょうか。

戸谷　abecさん（キャラクターデザイン原案）からデザイン原案をいただきまして、河野（亜矢子）監督から「イケメンの王子様キャラ」というお話があったので、それを意識してのデザイン作業をしていきました。彼女は現実ではキリトに似ていて、感情表現にワンクッション挟むクールなキャラクターの印象があります。

——ミトのアバターはどなたがデザインされたのですか？

戸谷　ミトのアバターもabecさんから原案をいただいたんです。そこから大人の現在のアバターを描いたところ、現在の「SAO」シリーズの総監督である三木（一馬）さんから「もっと〈自信〉やっちゃって欲しい」と言われてしまして。それで今のデザインに変わりました。

——TVシリーズの「SAO」第1期を意識することはありましたか。

戸谷　そうですね。特に第1期の第2話を何度も見返しました。おこがましいですけど、「ここまでのものを描きたい」と、河野さん、雲英（秀之）さん（アクションディレクター）と話をしていました。

——TVシリーズの「SAO」第1期からの9年のなかで、アニメの制作現場の変化を感じていることはありますか。

戸谷　ここ最近では、撮影技術の進化がすごいんですよね。9年前には考えられないような撮影処理や演出技術も増えたので、アクションシーンなどの迫力は相当パワーアップしたものになっていると思います。

——アスナがミトの髪を結うシーンが印象的でした。あのシーンはどのように作画されたのでしょう。

戸谷　河野さんがていねいに表現したいとおっしゃっていたので、A-1 Picturesの女性スタッフに手伝ってもらって、実際に三つ編みを結う参考映像を撮らせてもらいました。演出の小園（正和）さんが紙で画面サイズのフレームをつくって、カットの画角に合わせて撮影しています。アスナがミトの髪を結うカットは、その映像をロトスコープのように参考にして作画をしています。学校の屋上で深澄が明日奈の髪を結うカットは、女性のアニメーターが担当してくださって、三つ編みの編み目の向きまでていねいに作画してくださいました。本当にすごい作画でした。

——アスナがおいしいクリームを塗ったパンを食べて、キラキラ目になるカットはどのように？

戸谷　あの辺りは河野監督の演出です（笑）。河野さんが細かいところまでていねいにコントロールされていました。河野さんは、感情表現を繊細に描かれる方で、そういう演出は自分も好みなんです。いっしょにお仕事をさせていただいて、とてもいい勉強になりました。

——戸谷さんの筆が乗るカットはどんなカットでしたか？

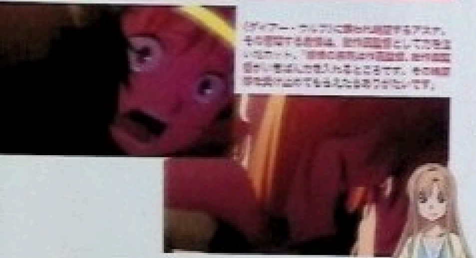
戸谷　個人的には、おっさんキャラやミトのアバターとか、そういう武骨なキャラクターのほうがガシガシ描けるんですよね。かわいい女の子は線一本でかわいさが変わってしまう繊細な作業が必要なので、なかなか難しいなと思っています。

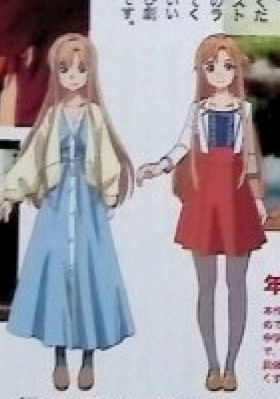
——本作を完成させたお気持ちは？

戸谷　やはり、かわいい女の子を描くことは大変だと思っていたので、最初にこのお仕事の話をいただいたときに、アスナ視点の物語だと聞いて、自分に務まるのかなと不安だったんです。ですが、いろいろなスタッフの方々が力を発揮してくれて、みんなでいいシーンをつくってくださったと思っています。特にラストシーンは、キャラクターの芝居のラインに梶浦（由記）さんがつくってくださった音楽が乗って、とてもいいシーンになったと思います。ぜひ劇場で観ていただけるとうれしいです。

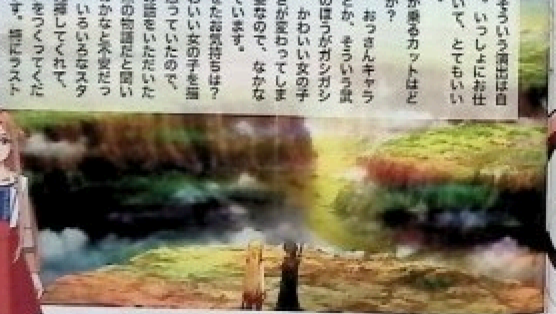
今月号の表紙も、描き下ろしてもらった。「今回、アスナが主人公ということで、ラストバトルのりりしいアスナを単独で描きました。『ニュータイプ』の表紙を描かせてもらえたことは、とてもいい経験でした」

作監デビューの TVアニメ第1期第17話





「星なき夜のアリア」　「アリシゼーション」



年齢差の表現

本作では、キャラクターデザインも務めている。「今回のキリトとアスナは中学生なので、見た目を幼くする方向で、デザインさせていただきました。具体的には、頭身を抑えて、目を大きくすることで幼さを出しています」

消魂のリフレイン

9年分の"進化"

TVシリーズに参加していたスタッフが、9年の蓄積とともに命を吹き込む、新しいキャラクターたちのドラマ。

Interview
アクションディレクター・モンスターデザイン
甲斐泰之

「重さ」を感じる新鮮なアクション

――甲斐さんは9年前のTVシリーズ『SAO』第1期にもかかわられていたかと思います。当時のお仕事で印象に残っていることは？

甲斐　当時からアクションがカッコいいアニメだなと思っていました。僕が参加したのは第1期の第15話だったんですが、アクションを担当したわけじゃなかったんです。キャラ表（設定）の絵が魅力的だなと思っていました。

――今回はアクションディレクターという役職ですが、具体的なお仕事内容をお聞かせいただけますか。

甲斐　まずシナリオ会議から出席をして、アクションのプランをいろいろ相談しました。シナリオができ上がってからは、アバン（OP前のシーン）とDパートのボス戦の絵コンテを担当しています。作画面ではアクションシーンのレイアウトが上がってきたら、それをチェックして、修正を入れていくという感じです。

――ミトはかなり大きな鎌を武器にしています。鎌のアクションをどのように描こうとお考えでしたか。

甲斐　僕は以前『ソウルイーター』という作品に参加していたんです。あの作品はヒロインが鎌を使うので、そのときの経験を生かして描いていきました。でも、やっぱり鎌のアクションは難しいですね。シナリオ打ち合わせのときは「鎌を描くのは難しいんじゃないですか？」と一応言ったんですけど、監督からの説得がありまして（笑）。まあ、確かに鎌は見栄えがいいですし、強そう。ミトのキャラクター性もわかりやすくなったかなとは思います。

――ミトとアスナが《リトルネペント》と戦い、追い詰められるシーンは、壮絶なアクションになっています。このシーンでは、どんなお仕事をされていたのでしょうか。

甲斐　《アリシゼーション》編もやられていた菅野（芳弘）さんと鳥越（[illegible]）さんというすごい方々と組んで描いています。予告映像でも使われていた、ミトが鎌をくるくると回すカットは鳥越さんが担当してくださっているんですよ。このシーンではたくさんの敵のモンスターもすごくたくさんの数が出てくるので、物量が大変で。2人に助けてもらって、なんとかやり切ることができました。

――今回のクライマックスとなる第1層のボスモンスター、《イルファング・ザ・コボルドロード》とのバトルは大迫力でした。このシーンを作画する際にTVシリーズ『SAO』第1期のアクションは意識しましたか？

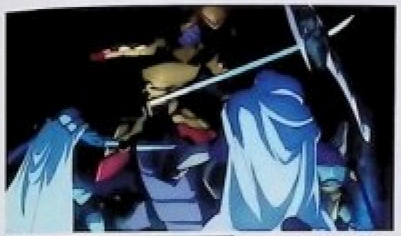
甲斐　かなり意識しました。TVシリーズのコボルドロード戦（第2話）はすごく上手い原画マン（松岡[illegible]）が作画しているんです。松岡さんの作画は誇張した派手なアクションがカッコいいんですよ。それを踏まえたうえで、今回のコボルドロード戦は尺（映像の時間）をたっぷり取って、敵の重量感あふれる攻撃をキリトが剣で受け止める時のように、一撃が重くて怖いと感じてもらえたらいいなと思っていました。担当してくれた原画マンがうまい方だったので、自分の想定よりもカッコよく描いてくれて、さらに撮影さんが処理をたくさんのせてリッチな画面にしてくれたので、みんなに助けてもらったなと思っています。

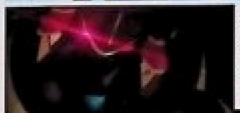
――コボルドロード戦のアスナのアクションもインパクト大でした。

甲斐　絵コンテを描いているときに、アスナの見せ場には（テーマ曲の）「luminous sword」を流してほしいと思っていたんです。なので、シーンが流れて曲が止まらないように気を付けました。音響監督と梶浦（由記）さん（音楽）が、その意図をくんでくださって、実際にそのシーンでガッツリと「luminous sword」を流してくださったんです。アクションの動きと楽曲を合わせてくださったので、すごくうれしかったです。

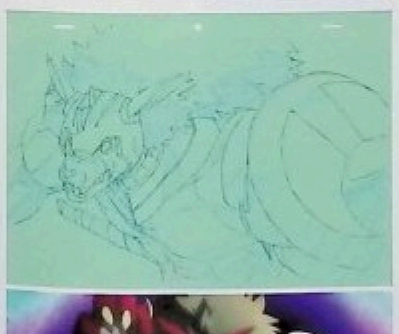
――本作が完成して、どんな手ごたえを感じていますか。

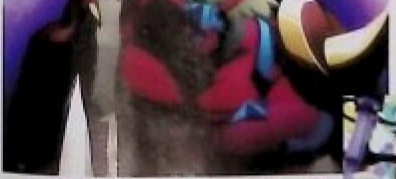
甲斐　ずっとこの作品に打ち込んでいたので、思い出深い作品になりました。参加できてうれしかったです。



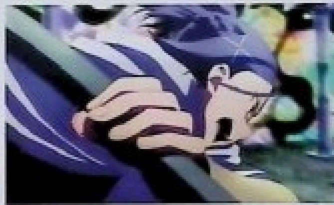


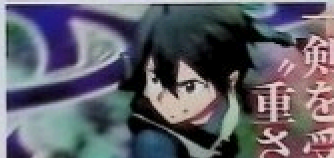
アバンでは『ソードアート・オンライン』のベータテストで、ミトとキリトがモンスターと戦うシーンが描かれる。「絵コンテを描くときに、河野（亜矢子）監督から『ゲームの中にいる臨場感』を出してほしい、とオーダーがありました」





『ソードアート・オンライン』第1層のボスモンスター、コボルドロードのシーンでは一部原画も担当している。「描くのがいちばん[illegible]キャラクターですね。大きいキャラクターなので、[illegible]を描くのが楽しかったです」





ミトの武器は鎌、キリトの武器は剣。2人の武器の違いが、アクションで描かれる。「ミトは、武器の鎌が大きいので大振り。キャシャですけど、打撃力が大きいイメージです。キリトの剣撃アクションは、スマートに描くようにしていました」

「剣を受け止めたときの"重さ"を意識しました」甲斐

「背景300カットすべてCGは前例がない」織田

拡張されたボス部屋

第1層のボス部屋も、TVシリーズからバージョンアップ。「部屋に立ち並ぶ柱は、TVシリーズのときは1列、今回は2列にしています。パワーアップした戦闘シーンに合わせて、部屋の奥行き感にもこだわりました」（中島）

▼TVシリーズ第1期第2話

▼『星なき夜のアリア』

バトルフィールドをCGでつくり込む

――9年前にオンエアされたTVシリーズ『SAO』第1期はご覧になっていましたか？

織田　オンエアされていたときは、自分はまだ高校生だったんです。受験生だったのでリアルタイムでは見ていなくて、進学してからいち視聴者としてまとめて見たのですが、まさか9年後に自分が参加することになるとは思ってもいませんでした。

中島　私は別のCG会社で働いていました。当時、別の作品でお手伝いしていたA-1 Picturesがつくっている『SAO』ということで、いち視聴者として見ていました。自分も同じように、まさかA-1 Picturesに入って、この作品に参加するとは思っていませんでした。

――今回、CGはどんなところに使われているのでしょうか。

中島　『SAO』は基本的に手描きの作画に力が入っている作品だと思うのですが、TVシリーズのころから背景やモンスターなどをCGでお手伝いしていました。今回は背景をメインに手伝っています。第1層のボス部屋の背景は、すべてCGでつくっています。

――CGディレクターお2人の役割分担をお聞かせください。

中島　織田は当初まだ《アリシゼーション》編の作業をしていたこともあって、私が先行して本作に入って、CGモデルの作成とその見た目を作る工程（ルック）を担当していました。彼が合流してからはアドバイザーとして、全体を見渡すような立ち回りをさせてもらいました。

――第1層のボス部屋はどのようにつくられていたのでしょうか。

中島　TVシリーズ『SAO』第1期の美術設定があったので、その設定をもとにCGでラフをつくりました。そのうえで河野監督と甲斐さん（アクションディレクター）の意見をうかがっています。河野監督からはボス部屋の空間を「虹のような極彩色にしたい」というリクエストがあって、その参考資料などもいただいたので、それをベースに最終的なルックを決めていきました。全体的には、TVシリーズ『SAO』第1期のときの空間の雰囲気を壊さないようにするのが大きかったと思いますが、結果的に、今回は天井も高くしましたし、面積もかなり広くしています。

織田　実はカットに合わせて、壁の奥行きを変えたりもしているんです。カットによっては2～3倍の大きさにしています。

中島　広さを自由に変更できるように、CGモデルを設計していました。

――カットに合わせて背景の見え方の調整をされていたんですね。アクションシーンなのでカメラワークについて、背景が動くカットもありますが、そういうカットはどのようにつくっていったのでしょうか。

織田　絵コンテや作画マンの描いたラフ原画を元に、CGソフト上でカメラワークを作成していきました。

中島　どうしても作画のアクションと背景の動きがうまく合わないところもあるので、そういうときは戸谷さん（総作画監督）や、甲斐さんに私たちの作業部屋まで来てもらって、直接モニタを見ながら「ああしてみよう、こうしてみよう」というやりとりをしながら調整をしたカットもあります。どのカットも長い時間やりとりをして、じっくりとつくることができました。ほかの作品ではCGセクションは原画マンと直接やりとりをする機会が多くないので、今回は皆さんといっしょにできて勉強になりました。

織田　実際にモニタをいっしょに見ながら作業をしていると、作画の皆さんの「よりよい映像にしたい」というこだわりが伝わってきたので、その思いにこたえなくてはという気持ちで作業をしていました。

――今回、劇場版をつくり終えて、どんなことを感じていますか。

織田　ボス部屋のアクションシーンは全部で300カット以上あったのですが、これだけの物量はTVシリーズの仕事ではほぼないので、すごく印象に残る作品になりました。

中島　ボス部屋のCGだけでなく、群衆シーンや自然風景を作成したりと、いろいろと多岐にわたって仕事をすることができました。すごくチャレンジングな仕事ができたなと思っています。

本作の《はじまりの街》にいる群衆の一部は、CGで描かれている。「《アリシゼーション》編では大量の兵士をCGでつくっていたんです。そのときのノウハウが《はじまりの街》の群衆で生かされています」（織田）

「広いスクリーンで見ると、奥行き感を顕著に感じてもらえるはず」中島

織田健吾×中島宏

Interview
CGディレクター

世界を彩るアップデート

9年の進歩と進化が[illegible]じられるセクションは音響面。劇場だから感じられる最新の音の響きとは？

Interview 音楽 梶浦由記

音楽で描くアスナの強さと美しさ

——梶浦さんは「SAO」シリーズに作曲家として、長くかかわっていらっしゃいます。本作ではどんな音楽にしようとお考えでしたか。

梶浦　岩浪（美和）さん（音響監督）、監督（河野亜矢子）と打ち合わせをして、TVシリーズ「SAO」の《アインクラッド》編の懐かしい音楽をしっかりと流そうということになりました。当時からアスナのテーマ曲を用意していたのですが、なかなか劇中に流すことができなかったんです。アスナが登場するときは、たいていキリトがいる（笑）。しかも、そういうときはキリトが活躍するので、音楽としてはキリトのテーマ曲を流すことが多くなるんです。でも今回は、アスナのテーマ曲をアレンジして流そうと。岩浪さんからいただいた音楽メニューの半分くらいは、アスナのテーマ曲のアレンジでした。

——梶浦さんは、アスナをどんな女性としてとらえていますか？

梶浦　基本的に強い人、ですよね。キリトといるときは、お姉さんのような感じがあって、物事を客観的に見る、落ち着いた人だなと思っていました。彼女のそういう大人びたところが私は好きなんです。今回のアスナは、[illegible]

——今回、彼女と強く結びつくきっかけになった、新キャラクターのミトが登場します。彼女にどんな音楽をつけようとお考えでしたか。

梶浦　ミトは私たちの代表のようなイメージがありました。あの《アインクラッド》の世界に行った、私たちの代弁者ですね。アスナもキリトもあの世界でヒーローのように振る舞うけれど、もし私たちがあの世界にいたら、どんなふうにアスナたちが見えるだろう、どんな世界に見えるだろうという視点をもたらせてくれる存在です。あの世界に友達がいたら助けてあげたい、でも友達が死ぬのは見たくない。とても人間らしいキャラクターなんです。最初はクールなイメージで登場するのですが、そのときのメロディをシーンに合わせて展開させています。

——第1層ボス戦では、アスナのテーマ曲「luminous sword」が流れます。TVシリーズのときは、この曲をどのようなイメージでつくっていたのでしょうか。

梶浦　「閃光」というアスナの通り名がカッコいいんですよね。当時のア[illegible]

——今回は[illegible]

梶浦　今回は[illegible]、ボス戦はかなり長いシーンで、[illegible]カットやクローズアップされるカットに合わせて、[illegible]音楽をつくっていきました。アスナがいちばん活躍するところではしっかりと「luminous sword」をかけて、盛り上げています。

——今回、映画という形で「SAO」シリーズの最初のエピソードが描かれました。ここまでたどり着いたお気持ちはいかがですか。

梶浦　キリトとアスナが[illegible]たどり着いた最後のシーンがとても[illegible]、ここから旅立つ2人を美しい音楽で送り出したいなと思って、[illegible]

本作では、フィルムスコアリング（映像に合わせて音楽をつくる手法）で楽曲がつくられた。[illegible]

「劇場版 ソードアート・オンライン －プログレッシブ－ 星なき夜のアリア Original Soundtrack」

アニプレックス／初回仕様限定盤 SVWC-70569／3300円（税込）／発売中

「ミトは私たちの代表のようなイメージ」梶浦

IMAXとドルビーアトモス

本作はIMAX、ドルビーアトモスによる劇場上映が行なわれている。IMAXでは大画面、高解像度、最大12チャンネル（スピーカー数）、ドルビーアトモスでは高解像度、立体音響という高品質な映像体験が楽しめる。

消魂のリフレイン

「同じ音でも情報量が全然違う。新たな体験ができると思う」岩浪

音響監督 岩浪美和 Interview

最高のサウンドを最高の舞台で

——本作は9年前に放送されたTVシリーズ「SAO」を、アスナの視点で描く完全新作アニメです。9年間の音響技術の変化を岩浪さんはどのように感じていらっしゃいますか。

岩浪　「SAO」シリーズがTVでオンエアが始まったころ、13年にドルビーアトモスを採用した映画「ゼロ・グラビティ」が公開されたんです。[illegible]

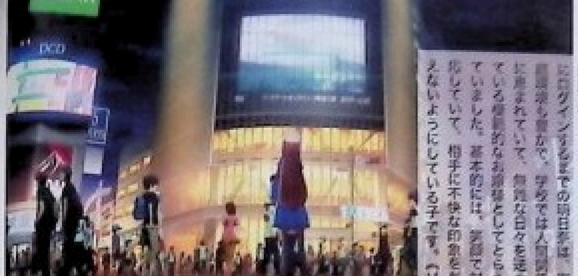
[illegible]

2022年を生きる少女の目線で

Interview

監督　河野亜矢子

ナイーブな少女の心情に迫る、監督の手腕。『SAO』の物語をリブートするための最後のピース。



物語は2022年8月30日20時30分、渋谷駅前のスクランブル交差点で始まる。「〈ソードアート・オンライン〉の宣伝CMを明日奈が見る、というシーンをつくりたかったんです。2022年のリアリティを描くために、渋谷の街中を舞台にしました」

優れたスタッフと駆け抜けた初監督作

――本作は『SAO』第一期をアスナの視点で描く作品です。9年前、河野監督は『SAO』にどんな印象をおもちでしたか。

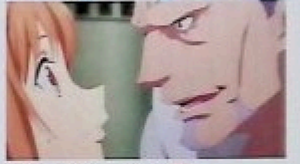
河野　当時、『アクセル・ワールド』の仕事で設定制作をしていたんです。同じ原作者（川原礫）なので兄弟作品のような印象がありました。当時、リアルタイムで『SAO』第1期の第1話、第2話を見ていたので、当時の印象を「星なき夜のアリア」に入れています。テーマとして「星なき夜」を掲げていますので、その辺りは「星なき夜のアリア」で表現できたらなと考えています。

――アスナ、結城明日奈という少女にどんな印象をおもちですか？

河野　〈ソードアート・オンライン〉にログインするまでの明日奈は、家柄も良く、学校では人間関係に恵まれていて、順風な日々を送っている優等生な少女としてとらえていました。基本的には、笑顔で対応していて、相手に不快な印象を与えないようにしている子です。〈ソードアート・オンライン〉にログインしてからは、明日奈の人間性の成長や自己確立を描いていくことになるので、何かを選ぶということは何かを捨てることもありうる。そこでかわいらしさだけではなく、りりしさを際立てていくことになるだろうなと。今回、絵コンテがA〜Dパートまであるんですが、パートごとに彼女の表情がりりしくなっていくので自然と彼女の表情も変わっていくと考えていました。

――今回、新キャラクターのミト（兎沢深澄）が登場します。彼女が登場した経緯を教えてください。

河野　ミトはシナリオ会議をしているときに川原先生やプロデューサー陣、みんなでつくったキャラクターです。そこで女子校の王子様的な存在でクールビューティというお題をいただいたので、学校であこがれられている存在として描いています。深澄は学校の成績はダントツ1位で、クラスメイトが遠巻きにしている存在。明日奈はパーソナルスペースが広くて、人が来たら笑顔で受け入れるタイプですが、深澄はそうではない。明日奈と対になる女の子としてとらえていました。



ミトは〈ソードアート・オンライン〉で屈強な男性型アバターを使用している。「あのアバターはゲームプレイヤーとしてのミトが極めた最強の理想像です。現実に存在しない、もうひとつの自分なんです」

――深澄は〈ソードアート・オンライン〉のベータテストに参加するほど熱心なゲームプレイヤーで、明日奈はそれほどゲームに詳しくない。その対比も描かれていましたね。

河野　深澄は最初から屈強なアバターを使っていましたが、明日奈はVRMMORPGでアバターをつくることすらよくわかっていない。だから家族写真のフォルダからそのままの自分をアバターに選んでしまう、素人的な選択をしているんです。

――Aパート（冒頭〜アスナとミトがパーティを組むまで）は監督が絵コンテを切られています。TVシリーズ『SAO』と同じ構図のカットも多い印象でしたが、その辺りの意識はあったんですか？

河野　そうですね。今回『SAO』の小説やTVシリーズを何度も読んで見返したんですが、いちばんイメージが揺るがないシーンが「茅場晶彦のデスゲーム宣言」のシーンだったんです。そこで今回は原作やTVシリーズの構成を崩さずに、シーンの強化をしようと。山寺宏一さん（茅場晶彦）の声はすごくいい状態で収録できましたし、色味の幅をつけたり、今の撮影技術や3DCGを詰め込んでつくっていきました。

朝、目覚めた明日奈は制服に着替え、朝食へ向かう。その細やかな描写がすばらしい。「明日奈が起きた時間は6時20分。朝食までに時間をかけて、身支度をしているのだろうと。明日奈の朝のようすをていねいに描いています」

――Bパート（アスナとミトのパーティの解消まで）の絵コンテは小原正和さんが担当。『アクセル・ワールド』の監督です。小原さんにお声がけしたのは、どんな思いが？

河野　今回の仕事を請けるときに、最初に報告したのが小原さんだったんです。そのときにスケジュールを空けてほしいとお願いして、絵コンテを依頼しました。小原さんは、きっと私のやりたい方向性を理解してくださる方だろうと感じて。そういう理解者に助けてほしいと思っていたんですね。小原さんはテーマを掘り下げてくださる方ですし、シーンを重くしたり、人を追い込むシーンをつくったりするのは、小原さんの得意分野だと思っているんです。たぶん私には、今回のような重苦な所業はできない（笑）。小原さんにお願いできてよかったです。

――小原さんとはどのようなやりとりをされたのでしょうか。

河野　基本的にはシナリオどおりにお願いしていたんですが、ト書き（シナリオ上の状況説明文）の一行の重さについてはお話ししました。このト書きは重いです、このト書きはそれほど重くないです、と。どうやったら、相手の深刻な状況を引き出すことができるかを考えながら、打ち合わせをしていましたね。今回は「監督とはお仕事をお願いするクリエイターをプロデュースする者だ」という気分で仕事をしていたと思います。もちろん「ここぞ」というところは自分で細かくチェックするんですけど、それ以外はなるべく尊重するスタンスでいましたね。

――本作のキリトはどのように描こうとお考えでしたか。

河野　今回のキリトは14歳なので、等身大の男の子でありながら、〈ソードアート・オンライン〉のなかでは抜群に強い。そのギャップを出したいなと思っていました。10代のモラトリアム期の男の子を描くうえで、彼のウィークポイントもしっかり描くようにしていました。

――キリトと会ったアスナがおいしいパンを食べるシーンや、お風呂に入るシーンは、キラキラしていましたね。

河野　生きている喜びを描きたいと思っていたんです。ずっと追い込まれてきたので、何のために生きているかわからなくなっている。疲れているときに、甘いものを食べるとほっこりする。そんな喜びを強調しています。

――キリトと会うまでは、アスナは生きていることもわからなくなっているんですね。

河野　そうですね。アスナが「この世界に負けたくない」と決断するシーンは涙もかれ果てていて、代わりに空が泣いている。雨によって彼女の心象風景を描いているんです。

――クライマックスの第1層ボス戦はすさまじい迫力でした。

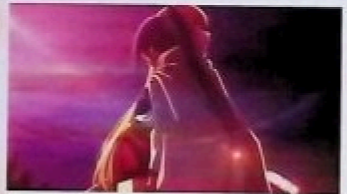
河野　絵コンテはアクションディレクターの甲斐（泰之）さんにお願いしているんですが、「前へ走れ」というお題で構成してもらいました。ボスに向かって突き進む姿勢をお願いしています。

――次回作もすでに発表になっていますが、まずは本作をつくり終えて、劇場版初監督の感想はいかがですか。

河野　初監督としては、とてもスタッフに恵まれていたと思っています。次も頑張っていきたいと思います。

深澄は明日奈の髪を結い、アスナはミトの髪を結う。現在のアスナの髪形のルーツであり、2人のきずなを描くシーンだ。「原作『SAO』シリーズの担当編集・三木（一馬）さんが「髪を結い合うシーンを入れたい」と推していたんです」

「デスゲームの中でも生きている喜びを描きたかった」河野



アスナが草原で〈ダイアー・ウルフ〉に襲われる一連のシーンは、河野監督みずから演出を担当。「アスナのピンチと、ミトとパーティメンバーになるという一連のシーンは自分で演出をして、芝居の折り返しをつくっていきました」

第1層のコボルドロードとのボス戦で、ミトはアスナに〈ウインド・フルーレ〉を投げ渡す。「ミトがこれをアスナにどんな思いで投げるのかを考えて、ミトがわだかまりを残しているかのように描いています」

消魂のリフレイン

起筆20年目の到達点

執筆開始から20年の節目に公開される本作。今回の特集の最後を飾るのは、原作者・川原礫のロングインタビュー。

原作 川原礫

最初の執筆から20年たどり着いた劇場版

――完成した『劇場版 ソードアート・オンライン -プログレッシブ- 星なき夜のアリア』をご覧になって、どのようなご感想をおもちですか。

川原　今までの『SAO』の全映像作品にも感じたことなんですが、まず込められた熱量がすさまじいなと。河野（亜矢子）監督はじめスタッフさんの情熱が物理的なエネルギーとなって画面からほとばしってくるようで、全カットを全力で受け止める！くらいの気持ちでエンドロールのラストまでじっくり拝見しました。最高の映画に仕上げていただきました。

――川原先生の印象に残っている「推しシーン」をご紹介ください。

川原　これはもうたくさんありすぎて……。まずは、中学生の明日奈と深澄が通っているエテルナ女子学院のシーンですね。ほかの生徒がいるところではあまり接点がなさそうだった2人ですが、放課後に明日奈の前に現われた深澄が無言でアゴをくいっとして、「やばい呼び出しなの!?」と思いきや屋上で格闘ゲームをしているという（笑）。あの空気感、とても好きです。続いて、予告映像にも使われていた、《はじまりの街》で雨に打たれながらアスナが「もう一度戦う」と決意するシーン。あまり前向きな決意ではなく、ギリギリまで突き進んで燃え尽きるならそれでいい、という半ば自暴自棄な決起なんですが、それでもアスナの目に宿る光はハッとするほど力強くて美しいですね。そして最後はやはり、第1層フロアボスの《イルファング・ザ・コボルドロード》VSアスナ、キリト、ミトの死闘ですね！「敵を強攻撃でノックバックさせて間合いをつくり、スイッチのかけ声で味方とポジションをチェンジする」という《ソードアート・オンライン》の重要テクニックがとてもていねいに描かれていますので、そこを意識しながら見ていただけるとうれしいです。

――『SAO』は電撃小説大賞の応募のために01年から02年にかけて執筆されたものだそうですね。原点となるエピソードが映像化されて、約20年前を思い出すことはありますか？

川原　『SAO』は「この作品でプロのラノベ作家になりたい」という思いをもって書きはじめた作品ですが、書いているときは「自分がプロになんかなれるはずがない」という気分のほうがずっと大きかったですね。結局、その弱気に負けて電撃小説大賞には応募できなかった（枚数オーバーしてしまったという理由もありますが）のですが、その作品が09年に電撃文庫から出版され、TVアニメになり、そして執筆開始から実に20年後に劇場作品になるのですから、人生というのは本当にどうなるかわからないものですね。でもキリトさんは、ニヤッと笑って「ほらな？」くらいのことを言いそうですが（笑）。

――原作小説『ソードアート・オンライン プログレッシブ』は『SAO』シリーズ本編と並行して12年から続けられていますが、執筆にどんな手ごたえを感じていますか。

川原　《プログレッシブ》シリーズを開始したときは、「一年で1層進めていければ」みたいな生意気をしていたんですが、蓋を開けてみれば21年の現時点でまだ7層という……。そもそも一年1層ペースでも、《ソードアート・オンライン》がクリアされた75層に到達するには75年かかるわけですが（汗）。まあそれはさておき、《プログレッシブ》編では1層ごとにがらりと雰囲気が変わる《アインクラッド》の情景を、たっぷり紙幅を使っていねいに書いていけるので、MMO（多人数オンラインゲーム）プレイヤーとして実に楽しいですね。RPGで新しいエリアに到達して、初めて目にする風景を眺めるときの感慨を読者の皆さんにも味わっていただければ……と思いながら書いています。あとは、キリトとアスナの関係が少しずつ変化していくようすも大きな見どころだと思うんですが、意識的にセーブしないとイチャイチャ感が出すぎてしまうのでそこが難しいところですね！

――改めて14歳のキリト、15歳のアスナを描かれていますが、『SAO』本編と違う印象はありますか。

川原　キリトもアスナも《ソードアート・オンライン》開始時点で相当大人びているので、《ユナイタル・リング》（以下、UR）編でことさら年齢感を出そうとしているわけではない……というかキリトに関しては《UR》編のほうが書いてて子供っぽいところ[illegible]ですが、でもやっぱり2人のことは作者の[illegible]、人生の段階が近づいていると感じさせられることはありますね。特にアスナはもうすぐ受験、そして進学ですから、キリトより先に一生にかかわる選択をしなくてはならないわけです（ゲームしてる場合なのかーというツッコミもあるかと思いますが、ダイブしてないときはめっちゃ勉強頑張ってるんです！きっと）。キリトはまだその辺のんきな感じですが、《UR》編のラストでは2人の選択にもちゃんと触れようと思っています。

――今回の劇場アニメ化するにあたり、川原さんが意識したことはどんなことでしょうか。

川原　この映画はアスナ視点で第1層攻略を描くということは最初から決まっていたので、アスナの魅力を最大限表現したいな、ということは最初から考えていました。まあ、彼女は私にとって、『SAO』の数多いキャラクターのなかでもいちばん謎めいた……というか把握が難しい人なので、「アスナの魅力って何？」と聞かれると簡単には答えられないんですが……。ともあれそういう意識は最初からありましたし、河野監督のていねいな演出のおかげで、とても魅力的なアスナ像を構築できたのではないかな、と思っています。

――今回、ミトを登場させることになった経緯をお聞かせください。

川原　ちょっと細部の記憶に自信がもてないんですが、新キャラクターは欲しいか、ということはシナリオ会議の最初のころから議題にあがっていました。どんな女子なのか、どういう立ち位置なのか、ということから会議でもんでいって徐々にミトのキャラクター像がつくり上げられていったのですが、結局私の意見……というか趣味をかなり押し通してしまったような気はします（笑）。「ミトというプレイヤー名、[illegible]」という本名を設定したのも私ですが、これは[illegible]されたからです。

――ミトはどんな女の子として描こうとお考えでしたか。

川原　「アスナを《ソードアート・オンライン》に導く役回り」「エテルナ女子学院ではあまりほかの生徒と絡まないミステリアスな存在」「筋金入りのゲーマー」という要素からいろいろなディテールを設定していったんですが、私は会議の場であれこれ言っただけで、実際のミト像は脚本の木澤（行人）さんとキャラクター原案のabecさんがつくり上げてくださいました。その両氏でお答えすると、「かっこよさ」にはかなりこだわった記憶がありますね。

――ミトが、モンスターに襲われたときにアスナとのパーティを解除しましたが、それにはどんな思いがあったのでしょうか。

川原　あそこは、「アスナのHP（体力）がゼロになる＝アスナが死ぬ瞬間」を直視できない、したくないという、それまではとことん強かったミトの「弱さ」が初めて表われたシーンですね。私も子供のころは、ゲームで「もうどうにもならない、絶対死ぬ」となったらその瞬間を待たずにリセットボタンを押したりしていましたのでミトの気持ちは解ります！最近のゲームコンソールやPCはいきなり電源切ったりリセットしたりできませんけどね……。

――絶体絶命に追い込まれたときにキリトが現われます。改めてキリトを今回、どんな人物として描こうとお考えだったのでしょうか。

川原　今回の映画はアスナのお話で、キリトの登場尺はそれほど多くないんですが、だからこそキリトのかっこよさは大切にしよう……という考えは私だけでなく監督やプロデューサー陣も共有していました。もちろんキリトにも「弱さ」はあるんですが、それはたとえば《アリシゼーション》編で散々描写しましたからね。この映画では、とにかくヒーローとして描こうと。

――キリトとアスナがいっしょに食事をするシーンも描かれます。原作でも印象的なシーンですが、本作ではアスナの喜び方がとても楽しく描かれていました。川原さんはこのエピソードをどんな思いで原作や脚本に入れようと思われたのでしょうか。

川原　『SAO』の原作1巻では、いわゆる「VRMMOもの」（当時はそんなジャンルありませんでしたが……）としては過剰なほど食事シーンにページが割かれています。それは、「どうすれば仮想世界のアバターに身体としてのリアリティを付与できるか」と悩んだ結果、ものを食べる描写に力を入れてみようと考えたからなんですが、文庫化、アニメ化されてから、アスナがキリトにテリマヨサンドイッチやラグーラビットのシチューをごちそうするシーンが人気になったりしたので、やってよかったと思っています。《プログレッシブ》編第1巻の、アスナがクリームパンを食べる出会いシーンもその流れで書いたんですが、「好きです」と言ってくださる読者さんがたくさんいらっしゃるので、映画でもしっかり描いていただけてうれしいです。

――今回は河野亜矢子さんが監督をされています。河野監督にどんな印象を抱かれていますか？

川原　河野監督はかつて『アクセル・ワールド』で進行や設定制作を務めておられたのでもちろん面識はありまして、その河野さんが今回劇場版の監督をやってくださるというので、どういう演出になるのか楽しみにしていた……というか、誤解を恐れずに言うと「お手並み拝見」くらいの気持ちもちょっとくらいはあったかなと（笑）。それが、最初に河野監督が描かれたコンテを拝見したとき、その完成度にもう「参りました」と……。映像を見ればわかっていただけると思いますが、とにかくテンポが気持ちいいんですよね。私は小説家として何よりテンポやリズムを大切にしているんですが、河野監督の時間感覚はすごくしっくりきて、学ぶところもとても大きかったです。

――制作において、川原先生から世界観の設定や情報を、アニメスタッフ側にお伝えしたことはありますか。

川原　基本的に、スタッフさん側から質問事項が来たらそれに答える……ということは何度もやったんですが、こちらから「こうしてください！」みたいなお願いはほとんどしてないですね。ミトの鎌のアイテム名や[illegible]エレメンタルのモンスター名を考えたり、システム的なルールを監修したりとかの細かい作業が多かったです。ひとつ大きめな作業としては河野監督から「《アインクラッド》第2層のイメージを教えてほしい」という依頼がありまして、考えてみると第2層のフィールドはTVシリーズ第1期では映像化されていないので、つたない画力を振り絞ってイメージラフを描いてお渡ししました。そのラフが美術スタッフさんの手でどれほどすばらしい情景になったかは、ぜひ映画でご確認ください！

――本作は音楽も印象的です。楽曲の感想をお聞かせください。

川原　劇伴音楽は引き続き梶浦由記さんが手がけてくださったんですが、数えきれないほど聴いたおなじみの曲たちが[illegible]雰囲気をまとっていて、ことにコボルドロード戦でTVシリーズ第1期で「swordland」を初めて聴いたときと同じか、それ以上の高揚を味わわせていただきました。そして、音楽といえば主題歌の「往け」がまたすばらしかったです！ LiSAさんの詞と曲、Aimerさんの曲が、今作のアスナの「前へ、前へ」という心情とぴったり重なっていて、エンディングロールでもう一度涙が出てきちゃいました。LiSAさんに「crossing field」を歌っていただいてからもう9年もたちますが、こうしてまだ作品が前に進みつづけているのはとても幸せなことだと思います。

――本作をご覧になる方に、どんなふうに楽しんでほしいと思いますか。

川原　本作は『SAO』シリーズを応援してくださっている方はもちろん、『SAO』をまったく知らない方にも楽しんでいただける映画になっています。VRデスゲームの緊張感やアクションシーンの爽快感をマインド全開で楽しんでいただきたいです。

「アスナは『SAO』のなかで最も謎めいたキャラクター」川原

※現在も執筆が続く、原作小説『SAO』の最新シリーズ